



TITLE:

<依頼原稿>シンポジウム報告: 第八回年次研究大会シンポジウム「哲学は視覚イメージ化できるのか--多様な媒体を通した表現のあり方を探る」

AUTHOR(S):

田中, さをり; 理系漫画家, はやのん; 森岡, 正博; 児玉, 聡

---

CITATION:

田中, さをり ...[et al]. <依頼原稿>シンポジウム報告: 第八回年次研究大会シンポジウム「哲学は視覚イメージ化できるのか--多様な媒体を通した表現のあり方を探る」. Contemporary and Applied Philosophy 2017, 8: 5001-5008

ISSUE DATE:

2017-06-01

URL:

<https://doi.org/10.14989/226255>

RIGHT:

シンポジウム報告：第八回年次研究大会シンポジウム「哲学は視覚イメージ化できるのか——多様な媒体を通じた表現のあり方を探る」

## 哲学は視覚イメージ化できるのか ——多様な媒体に応じた表現のあり方を探る

田中さをり

MID アカデミックプロモーションズ

2016年5月8日、応用哲学会の二日目午後のセッションで、論題のシンポジウムが開催された。基調講演者に、理系漫画家はやのん氏を迎え、提題者として児玉聡氏、森岡正博氏が登壇し、著者が司会を務めた。

このシンポジウムを企画の背景として、Twitter・Facebook・Youtubeをはじめとするソーシャル・ネットワーク・サービス（SNS）は、学術分野の広報手法を大幅に変えつつある状況がある。テキスト以上に写真やイラストなどの視覚的イメージが重視され、メッセージをコンパクトにまとめた動画が重宝されるようになった。BBC ラジオでは「A History of Ideas」で哲学的テーマのアニメーション動画が配信され、国内でもサイエンス・コミュニケーションの分野では、漫画やイラストを使った科学の広報手法の研鑽が進んでいる。それゆえ、哲学に関連する書籍等の制作・販売・宣伝の一連の手法においても変化が生じることが考えられる。本シンポジウムでは、これからの哲学の表現・伝達手法について検討した。

冒頭で趣旨説明と短い提題を行った著者は、広報の取り組みにおいて、写真等の画像の利用が広報において主要な役割を担っていることを解説した。具体的には、広報効果の評価測定において、シェア数やリーチ数、アクセス数といった定量的指標が用いられ、画像の利用が積極的になされていることを示した。また、編集の取り組みにおいても、哲学者同士のトークイベントの記録を電子書籍として編集する際に、対面での対話で生じた空間的表現を適切に表現する挿絵が有効であることも紹介した。こうしたことから、画像は、注意を引いたり、テキストの理解を助けたりする効果があることがわかってきた一方で、画像等の視覚イメージは作り手の意志で作り込むことが可能なことから、読者が本物を体験できる場や、キュレーターの存在が大事になってくることを示した。

理系漫画家はやのん氏による基調講演では、一般・子ども向けではなく、隣の研究室が何をやっているかわからない研究者に向けて描きたいと始まった漫画連載「キラリ研究開発」（日刊工業新聞）や、日本数学会に所属する研究室に報道関係者が招待され、自由に取材できるジャーナリスト・イン・レジデンス（JIR）の取り組みなどが紹介された。こうした取り組みにより、「簡潔・正確・有益」な情報を「おもしろく」伝えることの重要性がわかってきたとはやのん氏は述べ、なかでも、研究者が見せたいものを押し付ける形ではなく、第三者のチェックを通して内容の正確さを保証しながら、読者が「わかってよかった」と思える表現を目指していると強調した。

漫画表現については、次に提題した児玉聡氏からもその可能性について解説があった。児玉氏は、書籍『マンガで学生命倫理』（化学同人）や、京都大学オンラインコースでの漫画を使った生命倫理の講義の集録過程を紹介した。その上で、漫画には、すでにある哲学をわかりやすく伝える補助道具としての可能性と、新たに哲学を実践するための文章に代わる表現手法としての可能性の2つがあることが示された。このうちの表現手法については、哲学者が得る情報は映画や漫画も文学も含まれるのに、

それを表現する手法は明快な文章（散文）のみであることから、インプットとアウトプットの不均衡が見られるとして、哲学研究に見られる「文章至上主義」が指摘された。さらに、応用哲学会ではどんな報告形式でも可としても良いのではないかと、という提案がなされた。

哲学の実践としての表現については、次に提題した森岡正博氏からも具体的な実践例が報告された。森岡氏は、自身で原画を描いた漫画をプロの漫画家に作画して完成させた『まんが 哲学入門』（講談社）の制作過程を紹介しながら、漫画だからこそ表現できる哲学的思考があることと、逆に漫画では表現しにくい思考があることがわかったと述べた。前者について森岡氏は、「私」という語が指すものが脳内には存在しないという問題を、身体が私を内包する図を連続的に示して、それを否定することでより効率的に表現できることを紹介した。後者については、「無」の概念を文字なしに表現しにくいこと、抽象的・論理的進行を表現するには絵に比して文字の割合が増えてしまうこと等が挙げられた。

全体のパネルディスカッションでは、**漫画を用いる目的**についての質問が挙り、森岡氏は、「哲学的な思考中に浮かぶ動的概念を言語を介さずにアウトプットするための実験だった」と述べた。また、**自分の主観が漫画に反映されないのか**という点について、はやのん氏は、「自分の都合の良いストーリーを作らないためにも主観を入れないようにしている」と返答した。**主張と主張の論理的関連性は言語でしか表現できないのではないか**という点について、児玉氏は「漫画が良いのは絵と文字が組み合わせられることなので、その工夫である程度はできるのではないかと答え、森岡氏は「無や否定概念などの絵で表現できないことがやってみてわかったので、特に論理学者には（漫画化）に挑戦して欲しいし、絵では表現できないことがわかることで論理学的の見方が変わる可能性がある」と述べた。また、**哲学の映像化は難しいのでは**という点に関して、森岡氏は「人生や人間や傷ををどう見るかという思想表現としての映画はすでに存在しているのではないかと述べた。さらに、**文字と絵の認知的先行性**について、はやのん氏が「自分の場合は文字が先行する」と答えたのに対し、森岡氏は「思考中は立体が頭の中をぐるぐる回っており、後から言葉と結びつく」と述べた。児玉氏は「現代の認知言語学では心的なイメージが先行していることもあり得るとされていることから、心的イメージと言語の関係について考えさせられる」とした。最後に、**対話形式を取り入れている意図**について問われると、はやのん氏は「漫画の利点として、発言主が誰であるかを明確に絵で表現できるので、（対話）形式を描くのに向いているのではないかとし、児玉氏は、読者にとって「視点の複数性を学べ、対話を聞く楽しさがある」と答えた。さらに森岡氏は、「ソクラテス的な（二者間）対話の方が今の形の漫画には向いていると思うが、自分の場合は、言葉をお話さないで看板を持って示すことで介入する第三項の立場を入れて、三者の対話になったときに一番うまく動いた」と述べた。

こうした議論から、個々人の認知的な特性には多様性があり、「視覚イメージ」という言葉が指す対象も、絵・立体・漫画・動画などのバリエーションがある上、文字情報と比したこれらの先行性や優位性は人によって違いがあることが示唆された。その上で、哲学的思考の表現に欠かせない論理的関係性の明示について、これらの視覚イメージの限界についても検討を深めながら、児玉氏が指摘したような、哲学の伝統における「文章至上主義」的表現に埋もれていた問題を、より明確にしていく方向性が示された。続くインタビューと招待論文では、哲学の「視覚イメージ化」の追求によって、哲学の思考・執筆・編集・販売・広報におけるどの段階の何が変わりうるのかについて、登壇者のインタビューと論考を提示する。



# レポート漫画で科学を伝える ——アウトリーチ手法としての漫画の可能性

理系漫画家はやのん

聞き手：田中さをり

## 概要

レポート漫画という手法を使って理工系の研究開発紹介漫画を描いてきたはやのん氏は、英語教育分野の大学院でクリティカルシンキングを学んだ。漫画で研究内容を伝えるには「簡潔」「正確」「有益」かつ「面白さ」が大事で、哲学分野のアウトリーチにおいても漫画は有効と語った。

## キーワード

漫画、アウトリーチ、クリティカルシンキング

——物理学科出身のはやのんさんの漫画は作風も科学的ですね。

はやのん：いわゆる理工系と呼ばれている分野の話を漫画で伝える仕事をしています。私の場合は、完全ノンフィクション・ドキュメンタリースタイルの漫画を描くことが多いです。世の中にはドラマ性の高いフィクション作品もあって、分野の魅力を伝えることに成功しているものもありますが、私は架空のお話を考えるのは苦手なんです。

——もともとはゲーム雑誌で漫画を連載されていたんですね。

はやのん：はい。ゲーム業界の漫画には、レポート漫画という分野があります。デビュー後の20代前半は「ファミ通」というゲーム雑誌で漫画を描いていましたが、その雑誌で漫画を描いていた作家がゲーム業界のいろんなところに行って、レポート漫画を描くスタイルを1980年代から確立していたんです。私はそこで修行をしました。それがもとにあって、その後に、そのゲーム業界でよくあるレポート漫画の手法を科学業界でもやったらいいんじゃないかなと思って、科学雑誌でレポート漫画を始めました。ゲーム業界では、取材先に内容のチェックをしてもらわないとい





けないという絶対的なルールがあったので、ネガティブなところを掘り下げたり、暴露したりする作風ではなく、褒める作風や賑やかす作風というのが安全でしたし、一方でウソを書くのは嫌だったので、心から良いと思えるような取材先を見つけたり、テーマを考えたりするようになりました。制限があるなかでも、本当に良いものを紹介していくという感じで仕事の方向を決めていました。

——大学院でクリティカルシンキングを学

ばれたそうですが、漫画に活かしたことはありますか。

はやのん：紙面が限られていて、ベ切までの時間がない、予算がない、体力も有限であるという各種リソースが限られているなかで最高のパフォーマンスをしたいわけ

です。より効率のいい方法で作品を作っていかなきゃいけない。毎回描いていくとある程度のパターンもできてきます。例えば研究はある研究者がどういう動機で始めて、どういうテーマに取り組んでいて、どんな課題があって、それをどのように乗り越えて、どういう成果が出たか、どういう評価や影響があったか、そして今後さらにやりたいことは何かを聞いておしまいという流れです。できるだけよく伝えるためには、「簡潔」「正確」「有益」かつ「面白い」ことが大事だとあるとき気がつきました。「面白い」は漫画なのでエンターテインメント性が必要で、人の注意を引きつけるのに必要なんですが、「簡潔」で「正確」で「有益」であるというのはクリティカルシンキングでも言われている特徴かと思います。私の大学院の指導教員だった大井恭子先生は、ツッコミの激しい人で、厳しい人だったんですよ。でも教育学の先生なので「これはダメ」って言い方は決してしないんです。「はやのんさん、これでよかったのかしら？」って聞くんですよ。最高ですね。よくなかったんじゃないかって思わざるをえない。この厳しい環境で、お話を決めるスピードが上がったと思います。

——クリティカルシンキングが有効だとすると、哲学分野でもいろいろな漫画ができそうですね。

はやのん：哲学と漫画は親和性が高いと思います。もしかしたら漫画で描くとひとときわ浮き上がってくるような哲学のテーマがあるかもしれないですね。漫画を描くということ自体に難しさがあると思いますが、できる人はぜひやって欲しいです。哲学の分野でも、漫画を使って多くの人に研究内容を伝えていけるのではないのでしょうか。それから、既にやられていることだと思いますが、自然科学系の大型共同研究プロジェクトに哲学者が入っていくといいと思います。学術業界は理系・文系だけでなく、もっと細分化が進んでいますが、分野を超えた交流ができるといいですよ。



日刊工業新聞2016年7月4日(月)掲載 はやのん理系漫画制作室 <http://www.hayanon.jp>

# まんがで哲学を表現する可能性

## ——まんが原画を描いた経験から

森岡正博

早稲田大学

### 概要

拙著『まんが哲学入門』で行なった哲学的概念の視覚イメージ化について、他の作品やまんが論を参照しながら、その性質を考察する。「独在的存在者」の指示に関して、「補完的共同作業」が期待されているという点が明らかになった。

### キーワード

まんが、イメージ、哲学的概念

## 1. はじめに

シンポジウムの発表では、私が自分で『まんが哲学入門』（2013）の原画を描いた経験から発見したことを報告した。質疑応答やその後のコミュニケーションで、まんがについての先行研究を参照して議論する必要があるとの指摘があり、それらを参照したところ興味深い議論が行なわれていたので、本報告ではその一部を素材にして『まんが哲学入門』での試みを再検討することにしたい。紙幅が限られているので、本格的な議論は後の別論文で行なうつもりである。

コーディネーターの田中氏から、「哲学の視覚イメージ化によって何が変わりうるか」について冒頭で書くように指示があったので、まずそれを簡潔に書いておきたい。哲学の視覚イメージ化によってもっとも変わり得るのは、これまで文字によって描写・説明してきた「概念」や「アイデア」を、視覚イメージを用いることによってより直接的・簡潔に表現できる可能性があることである。とくに、哲学的発想にひそむ「動的イメージ」を直接に描写できるという強みがある。と同時に、哲学の視覚イメージ化によって、哲学を文字で展開していく快樂というものが失われる可能性も出てくると考えられる。視覚イメージ化する者は、これらの長所と短所を知っておく必要がある。

## 2. 『まんが哲学入門』の特徴

さて、『まんが哲学入門』は、哲学者自身が、まんがの原画を全編 230 ページ描き下ろした、おそらく世界初の本である。過去の哲学者の思索の解説ではなく、「時間」「存在」「私」「生命」について自分自身で思索したことをまんがで表現したものである。刊行時には、原画に即してプロの漫画家の方に仕上げていただいた。哲学をテーマにしたまんがは多数あり、海外では Michael F. Patton and Kevin Cannon, *The Cartoon Introduction to Philosophy*, 2015（思想史の解説）、Apostolos Doxiadis et al., *Logicomix*, 2009（哲学者物語）などがある。また海外・日本で、哲学を解説するまんがは普通に存在している。また、田中正人・斉藤哲也『哲学用語図鑑』（2015）は、哲学的概念をイラストで視覚イメージ化しようとした力作である（が、まんがではない）。概念の視覚イメージ化を試みたまんがとしての

異色作として小林銅蟲『寿司 虚空編』（2013-2016）がある（笠木雅史氏のご教示による）。これはまんがによって数学の「巨大数」を解説するものであり、まさにまんがでしか表現できない壮絶なイメージ化に成功していると考えられる。ただし、数学者としての著者のオリジナルな数学的思索の展開があるかどうかは不明である。また、コマ割り・吹き出しのあるまんが形式の可能性のみを集中して追求した『トルタのマンガ』（2011）という異色のまんが誌があり、その中に岡本賢吾の哲学論文「なぜ意味論はプロセスを含むか」を素材とした文字のみによるまんが（山田竹志・河野聡子作画）が収められており衝撃的である（矢田部俊介氏のご教示による）。ただしこのまんがでは原作者と作画者が別人である。

さて、これらの試みの中で『まんが哲学入門』がオリジナリティを持っているとすれば、それは哲学的概念を哲学者自身がまんがの形式で視覚イメージ化したことであろう。なかでも「独在的存在者」（永井均が〈私〉と表記するものに対応するもの）をまんがによって指示する箇所（162-167 頁）は前例のないものであり、刊行時に話題となった。（紙幅に余裕がないので、該当頁を書籍にて見ていただければ幸いである）。当該頁における「独在的存在者」の指示は、一枚のイラストによってなされるのではなく、複数頁にわたるコマ割りの中でなされている。つまり、まんがの形式によってはじめて指示が可能になっているのである。そこでは先生とまんまるくんが「チラッ」と読者に目線を向け、先生が「あなたなのです!!」とこちらを指さすという複数コマにわたるプロセスによって「独在的存在者」が指示される。

### 3. まんがにおける補完的共同作業と認知説

スコット・マクラウドは優れたマンガ論『マンガ学』（1998）において、まんがを次のように定義している。「意図的に連続性をもって並置された絵画的イメージやその他の図像。情報伝達や見る者の感性的な反応を刺激することを目的として描かれる」（翻訳 17 頁）。まんが形式の本質は、連続的に並置された視覚イメージにある。そしてまんがの秘密は作者が描かないことを読者が「補完」しつつ読んでいく作業にあり、「コマとコマの間で起こるこの不思議な効果はマンガでしか作り出せない」と指摘する。この視点で、『まんが哲学入門』の上記の箇所を見てみると、まさにそこでは、作者による「チラッ」から「あなたなのです!!」のプロセスを、読者が自分のこととして能動的に受け止めていく「補完的共同作業」が期待されていることが分かる。さらにマクラウドの言う「主観移動」（122 頁）のテクニックと似たものがそこにあることも分かる。また分析美学における「描写」の議論も関わってくる。清塚邦彦（2002）は、従来の「描写」論を幻視説・類似説・規約説に分けた後に、像を見る知覚経験を他のものに還元しない認知説を推奨する。認知説で、上記の「チラッ」以降のプロセスをある程度説明できる可能性も存在する。このような視点からさらに考察が広がっていくはずである。

### 参考文献

- [1] 森岡正博 (2013). 『まんが哲学入門』, 講談社.
- [2] Michael F. Patton and Kevin Cannon (2015). *The Cartoon Introduction to Philosophy*, Hill and Wang.
- [3] Apostolos Doxiadis, et al. (2009). *Logicomix; An Epic Search for Truth*, Bloomsbury Publishing. [邦訳: 松村剛史訳, 高村夏輝監修 (2015). 『ロジ・コミックス』, 筑摩書房]
- [4] 田中正人・斉藤哲也 (2015). 『哲学用語図鑑』, プレジデント社.
- [5] 小林銅蟲 (2013-2016). 『寿司 虚空編』, 第 1 話 - 第 10 話, pixiv コミック.
- [6] 山田竹志・河野聡子作画, 岡本賢吾 (2011). 「なぜ意味論はプロセスを含むか」, 『トルタのマンガ』, 自費出版.
- [7] スコット・マクラウド (1998). 『マンガ学—マンガによるマンガのためのマンガ理論』, 美術出版社, [Scott McCloud (1993). *Understanding Comics*, Kitchen Sink].
- [8] 清塚邦彦 (2002). 「絵画的な描写について—哲学的分析」『山形大学紀要・人文科学』15(1):41-74.

# オンラインコースで届ける生命倫理学入門

児玉聡

京都大学

## 概要

哲学の視覚イメージ化には、少なくとも二つの可能性がある。一つは、すでにある思想をわかりやすく伝える手段として。もう一つは、新しい思想を生み出すためである。哲学は文章による表現を重視してきた。しかし哲学と文章の結び付きは必然ではない。マンガやアニメといった表現方法を用いて哲学的思考を行う可能性についても、哲学者は検討すべきではないか。本稿では、筆者の経験について簡単に述べる。

## キーワード

マンガ、生命倫理、MOOC、表現方法

## 1. はじめに

マンガやアニメといった哲学の視覚イメージ化には、少なくとも二つの可能性があると思われる。一つは、すでにある思想をわかりやすく伝える手段としてである。もう一つは、新しい思想を生み出すためである。哲学は文章による表現を重視してきた。とくに今日では散文と記号以外が哲学の論文や本に登場することはまれである。また、それが当然だと思われる。しかし音楽家が表現方法を絵画にしたらもはや音楽家とは言えなくなるが、哲学者が表現方法をマンガにしてもやはり哲学者のままであろう。その意味で哲学と文章の結び付きは必然ではない。日本のマンガやアニメが、20世紀後半以降、その可能性を大きく広げてきたことはよく知られている。こうした表現方法を用いて哲学的思考を行う可能性についても、哲学者は検討すべきではないか。以下では、いささか不十分ではあるが、筆者の経験について簡単に述べる。

## 2. 『マンガで学ぶ生命倫理』での経験

3年ほど前、『マンガで学ぶ生命倫理』という生命倫理の入門書を上梓した。編集者からの希望は、よくある「絵解き」スタイルにはしたくないということだった。ここでいう絵解きとは、たとえば先生が生徒にわかりやすく教科書の内容を説明するようなタイプのマンガのことだ。そこでマンガ家の方とも相談して、マンガの部分は私の解説とは完全に独立した一つの物語として読めるようにした。解説は見開きで4頁に収めた。日本の文脈に沿った解説となるよう、新聞データベースなども使って結構な下調べをしたものの、すでに何冊か入門書を書いていたため、解説に関してはそれほど苦労はなかった。むしろ問題はマンガの部分だった。マンガについては、編集者とマンガ家の三人四脚で内容を練り、医療者の方から専門的意見をいただいたり、高校生や大学生から意見をもらったりして、できあがるまでかなりの人に目を通してもらった。この経験を通じて、何よりマンガ家という異業種の方との共同作業



によって物語を作るという仕事ができたと貴重であった。同業者との共同作業は哲学では少ないとはいえ、なくはない。また、他分野の方と共同作業をすることもある。しかし、物語を作ることはこれまであまりなかった。哲学や倫理学は議論をし推論をするが、物語を創作することはまれである。主人公を作り、その友人や家族を作り、その交流を考えるという創作作業そのものが貴重だったと言える。

### 3. MOOC でのコンテンツ作成と配信

話は飛んで、今年(2016)の春に MOOC による講義を配信した。MOOC は Massive Open Online Course の略で、オンラインで世界中のどこからでも受講でき、要件を満たせば修了証をもらえるオンライン講座である。代表的なプラットフォームとしては、ハーバード大学や MIT や京大等が加盟している edX や、ジョンズホプキンス大学やスタンフォード大学等が参加している Coursera などがある。授業は原則として英語で行われる。京大では高等教育研究開発推進センターが中心となって全学的に MOOC 講義の作成を推進している。私の講義は、Ethics in Life Sciences and Healthcare: Exploring Bioethics through Manga というタイトルで、上記の『マンガで学ぶ生命倫理』の内容をベースとして用いた。講義は全5回で、一回は約20分～30分程度である。私の講義は学内のスタジオで撮影した。パワーポイントを用いるスタイルだが、今回初めてプロンプタ(モニタに現れる読み上げ用の文章)を使って講義をした。講義が配信されたのは2016年3月末から5月初旬にかけてで、様々な国籍の人々が受講し、オンラインの掲示板では多様な国々の生命倫理に関する法制度やそれに対する意見等が紹介された。



MOOC の講義では、すでにマンガがあったので、それをどう活かすかが重要な課題であった。まずマンガの吹き出しを業者に頼んですべて英語にしてもらい、受講者にはマンガの PDF 版を閲覧できるようにした。また、主に学内の教員にお願いしてマンガにアテレコをしたうえで、マンガに少し動きをつけてもらって、受講者に楽しんでもらえるようにした。「マンガで学ぶ～」というのは、日本ではごく当たり前だが、海外では必ずしもそうではない。少なくとも edX では最初の試みだったようである。その意味で、コンテンツには一工夫ができたものと思われる。なお、講義ではマンガの前半部分(第5章まで)を扱ったが、本年度中に後半部分も撮影して配信する予定である。

以上、筆者の経験について述べた。冒頭で述べたことと結びつけるなら、私の場合は、「すでにある思想をわかりやすく伝える手段」としてマンガを用いたと言える。「新しい思想を生み出す手段」としてマンガやアニメといった表現方法を推進するには、応用哲学会としても、さまざまな報告形式をこれまで以上に歓迎するといった取り組みをしてはどうだろうか。また、数年前にコロンビア大学の教育学部ではマンガで描いた博士論文により博士号が授与されたが、マンガ大国である日本の各大学の哲学科としても、「卒論・修論・博論の形式はマンガ等でも可」といった積極的な措置が望まれる。

### 参考文献

- [1] 児玉聡・なつたか(2013).『マンガで学ぶ生命倫理』, 化学同人.
- [2] Nick Sousanis (2015). *Unflattening*, Harvard University Press.
- [3] Apostolos Doxiadis, et al. (2009). *Logicomix; An Epic Search for Truth*, Bloomsbury Publishing. [邦訳: 松村剛史訳, 高村夏輝監修(2015).『ロジ・コミックス』, 筑摩書房]